

Un viaggio alla scoperta di Internet

Presentata la web app "Internetopoli", un appassionante strumento ludico e didattico

Salvatore **Patrizio***

Dal 5 al 7 aprile 2018 si è svolta, nel padiglione 6 della Mostra d'Oltremare di Napoli, l'XI edizione di EnergyMed, la principale Mostra Convegno sulle Fonti Rinnovabili e l'Efficienza Energetica nel bacino del Mediterraneo.

Organizzato da Anea, l'Agenzia Napoletana Energia e Ambiente, l'evento è stato dedicato principalmente ai temi dell'efficienza energetica "EnerEfficiency", della mobilità sostenibile "Mobility", del riciclo "Recycle" e dell'automazione "Automation".

In contemporanea con EnergyMed, esattamente nel padiglione 5 della Mostra, si è svolta la III edizione dell'Innovation Village, una manifestazione dedicata all'innovazione, organizzata dalla società Knowledge for Business con il supporto di Regione Campania, co-organizzata con Sviluppo Campania ed Enea- Bridgeconomies EEN.

Tra le oltre 150 aziende e centri di ricerca presenti vi è stata anche la partecipazione del Consiglio Nazionale delle Ricerche con l'Istituto di Informatica e Telematica (IIT) di Pisa. L'Istituto svolge attività di ricerca, valorizzazione, trasferimento tecnologico e formazione nel settore delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione e delle scienze computazionali. Nel settore Internet l'IIT cura, attraverso il Registro.it, l'anagrafe dei nomi.it, la registrazione e la gestione dei nomi a dominio nel ccTLD it (ISO 3166). Ha nel proprio database 3.130.801 nomi a dominio registrati e rappresenta un'attività di importanza strategica per l'uso e la diffusione della cultura di Internet nel nostro Paese attraverso la quale l'Istituto partecipa ai principali organismi internazionali del settore.

Durante la tre giorni il personale dell'IIT ha presentato ai visitatori alcuni progetti ideati dal team di Registro.it come la Ludoteca del Registro ed il gioco Internetopoli.

La Ludoteca del Registro (www.ludotecaregistro.it), ideato e realizzato dall'Unità relazioni esterne, media, co-

municazione e marketing dell'Istituto, è un'iniziativa dedicata alla diffusione della cultura di Internet nelle scuole per offrire ai più piccoli un percorso da seguire all'uso consapevole della Rete, guidandoli nel loro viaggio digitale, seguendo un filo narrativo che aiuti a capire che cos'è, come utilizzarla e per quali scopi. Il progetto, completamente gratuito per le scuole, propone un percorso formativo dedicato ai nuovi media, con il supporto di strumenti digitali e non, allo scopo di "ordinare", ampliare, avvalorare o mettere in discussione nozioni e conoscenze acquisite con la pratica.

La web app "Internetopoli" (www.internetopoli.it) è uno strumento didattico che propone un viaggio multimediale alla scoperta di una città chiamata Internet, con indirizzi, luoghi e persone che la popolano ogni giorno. Imparare a orientarsi, arrivando sicuri a destinazione non è semplice, soprattutto per i più piccoli. L'intrattenimento non è altro che un viaggio alla scoperta della Rete, attraverso il percorso ludico-didattico di un gioco a livelli, ognuno dei quali aggiunge conoscenza su queste tre principali aree tematiche: 1) come funziona Internet; 2) identità digitale e utilizzo consapevole; 3) risorse e opportunità. Il gioco è tra gli argo-



menti sottoposti agli studenti degli Istituti Superiori in un percorso formativo (progetto Let's Bit!) organizzato dal CNR. Gli allievi, una volta formati, diventano a tutti gli effetti educatori junior degli scolari delle scuole medie inferiori affiancando lo staff della Ludoteca nelle lezioni dedicate all'utilizzo consapevole della Rete. Le scuole interessate a partecipare possono leggere il progetto descrittivo all'indirizzo: www.ludotecaregistro.it/lets-bit

*CNR-Napoli





Giocare e navigare sicuri in Rete



Istituto di Informatica e Telematica

